

# Los mitos de Lovecraft

Alba Vallejo Picado

Universidad de Deusto


## Resumen

Una figura que merece mención dentro de la literatura gótica norteamericana del siglo XX es Howard Philips Lovecraft, un escritor de novelas baratas que, si bien no son destacables desde el punto de vista de la calidad, sí lo son desde la innovación.

Lovecraft, como otros escritores de fantasía como el inglés J. R. R. Tolkien, fue creando un interesante entramado de viscosas criaturas, libros malditos, rezos e invocaciones y localizaciones imaginarias (supuestamente existentes en lugares algo inexactos del interior de los Estados Unidos) que daba realismo a aquello que iba narrando y lo unía con sus otras historias.

La diferencia más importante entre Lovecraft y otros creadores de pequeñas y grandes mitologías de la historia de la literatura es que él decidió que su sueño de llegar a confundir al lector entre ficción y realidad estaba por encima del dinero y la gloria individual, de modo que invitó a sus amigos (el llamado *Círculo Lovecraft*) y a los escritores de la posteridad a continuar con sus sagas, a inventar otras historias que contuvieran menciones a las suyas o los nombres que él había ido inventando.

Desde sus primeras publicaciones, si bien no por su finura o estilo, y más por esa sensación de realidad y relación entre unas y otras, las obras de Lovecraft consiguieron enganchar a un gran número de adeptos y sus mitos se extendieron como la pólvora. Así, los guiños y homenajes a Lovecraft han seguido apareciendo en todas las expresiones del arte (música, cómic, literatura, cine, etc.) hasta el día de hoy.



El escritor norteamericano Howard Philips Lovecraft nunca destacó por la calidad de sus relatos. Su falta de estudios superiores y escaso conocimiento del mundo se ven reflejados en sus pobres descripciones de los lugares en los que ocurre la acción y los protagonistas de sus historias, que se limitan a adjetivos grandilocuentes puestos uno detrás del otro.

Sin embargo, sí es algo a tener en cuenta que, en lugar de escribir historias inconexas, fue de alguna manera relacionándolas y así, creando una monstruosa mitología de seres espantosos, objetos mágicos sobre los que pesaban diferentes maldiciones, libros, símbolos e invocaciones, y ciertas localizaciones ubicadas en la geografía de los Estados Unidos en las que, según sus textos, parece concentrarse una población ciertamente macabra y siniestra.

Uno de los factores con el que Lovecraft jugó, quizá mejor que nadie, para horrorizar a los compradores de las baratas revistas de ciencia ficción y horror en las que escribía, fue el hacerles creer que todo aquello de lo que hablaba era real.

Este fue, sin lugar a dudas su mayor logro, pues fue consiguiendo una cierta solidez, que perdura hasta día de hoy, en aquello que narra gracias a las sucesivas apariciones (o menciones) de esos seres, objetos y topónimos, y pidiendo a sus amigos escritores (el llamado "Círculo Lovecraft") que los usaran también, de modo que perduraron incluso después de su muerte. Así se crearon los "Mitos de Lovecraft", el conjunto de historias creadas por él, escritores coetáneos afines y sus seguidores hasta día de hoy, en los que aparecen estos elementos recurrentes y tan característicos.

Además, como iremos viendo más adelante, casi todos estos componentes fantásticos se interrelacionaban ya no solo entre ellos, sino con elementos del mundo real, formándose así un enmarañado tapiz que confunde al lector y le hace creer más fácilmente todo lo que se narra en los cuentos, ya que lo asocia a nombres de ciudades, libros, etc. que ha escuchado en su vida cotidiana e incluso aprendido en el colegio.

Es sobre esta pequeña y enigmática mitología de lo que voy a hablar aquí hoy, tratando de hacerla un poco más accesible a público no especializado en este periodo o autor, ya que es un aspecto de la literatura norteamericana al que muchas veces no se le ha prestado especial atención en los medios más respetables y, sin embargo, cuenta con cientos de seguidores y admiradores en todo el mundo.

Si bien hay también otros elementos como objetos rituales o joyería, y personajes que aparecen más de una vez en los relatos de Lovecraft, o en los suyos además de los de otros escritores, ahora voy a hablar de aquellos que me parecen más importantes por lo que añaden a la trama o los que fueron más desarrollados, con complicadas historias y trasfondos: sus criaturas, grimorios, localizaciones y plegarias en idiomas inventados.

## I. Seres

Los relatos de Lovecraft están plagados de criaturas gigantescas con miembros animalescos, sobre todo de peces y moluscos, como tentáculos y piel viscosa. Se trata de dioses y seres adorados por sacerdotes humanos de cultos ancestrales y también alienígenas. Sin embargo, generalmente ellos no reparan demasiado en la humanidad y, de hecho, las personas que mediante estas invocaciones consiguen verlos, pierden la cordura o mueren

La mayoría se encuentran atrapados o reclusos por propia voluntad en lugares remotos de este mundo y otros, donde nada ni nadie puede llegar, y son mucho más antiguos que cualquiera de las civilizaciones antiguas que poblaron la Tierra alguna vez.

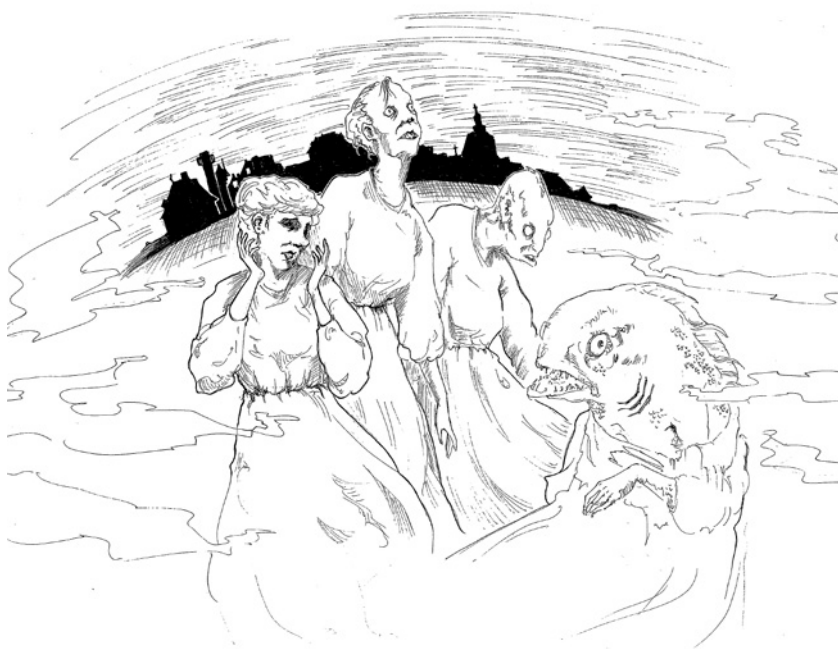
Existen multitud de ellos y las relaciones entre unos y otros no están muy claras. De hecho, Lovecraft denominaba a sus creaciones “submitología” y no se esforzó en clasificarlos (simplemente los agrupó en dioses exteriores y primigenios) y en algunos casos, sus descripciones son muy vagas. Eran sólo un trasfondo para sus cuentos.

Por un lado, para él no era importante que el lector supiera exactamente de qué se estaba asustando, sino simplemente que tuviera miedo. Por el otro, el no poder describir (o nombrar, como veremos más adelante), aquello a lo que se teme, lo hace aún más terrorífico.

Con el tiempo, y para darle más sentido y credibilidad a todos estos monstruos, otros escritores posteriores (sobre todo August Derleth) los fueron jerarquizando y dividiendo en estratos: dioses primigenios, arquetípicos y menores. También se añadieron muchos nuevos nombres a la lista de dioses tras la muerte de Lovecraft, aunque los más conocidos y repetidos, como Cthulhu, Nyarlathotep o Yog-Sothoth, sí son una invención del escritor.

Otras criaturas horribles son los llamados profundos, mencionados por primera vez en su relato de 1931 *La Sombra Sobre Innsmouth*. El protagonista del relato los describe de la siguiente manera:

*[...] eran de un color verde grisáceo, aunque tenían el vientre blanco. Eran en su mayor parte de piel reluciente y resbaladiza, pero sus dorsos tenían protuberancias escamosas. Sus figuras recordaban vagamente al antropoide, pero sus cabezas eran de pez, con enormes ojos saltones que nunca se cerraban. A ambos lados del cuello les palpitaban agallas, y sus grandes zarpas eran palmeadas. Brincaban de manera irregular, unas veces erguidas, otras a cuatro patas. [...] Sus voces eran una especie de gruñido o aullido, pero indudablemente constituía un lenguaje articulado*



Samarcanda Espinosa  
Los profundos  
(2012)

*con todos los enigmáticos matices de expresión que les faltaban a sus llamativos rostros<sup>1</sup>.*

Estas criaturas eran adoradas para conseguir oro y buena pesca. Exigían sacrificios humanos y, con el tiempo, también pedían copular con los humanos de las zonas a las que favorecían.

Así se creaban los híbridos: bebés que nacían como niños normales e iban cambiando a lo largo de su vida para convertirse en peces o moluscos. A este proceso de conversión de humano a profundo se le llama en los mitos “tener la pinta de Innsmouth”.

Estos son posiblemente los seres más horribles que Lovecraft haya creado, pues el lector se puede sentir medianamente identificado con ellos (porque son humanos) a la vez que asqueado por la forma en que fueron concebidos y su apariencia, voz y manera de moverse. Además, en *La Sombra Sobre Innsmouth*, el personaje principal, que lucha por salir de

1. H. P. LOVECRAFT. *La Sombra Sobre Innsmouth* En: *Narrativa completa* / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. pp. 553-554.

Innsmouth y se horroriza con todo cuanto ve, acaba por darse cuenta delante del espejo de que él mismo es descendiente de profundos y finalmente la idea le agrada sobremanera. Es decir, cualquiera, incluso quien lee, puede acabar convertido en un asqueroso pez.

## II. Libros arcanos

Otro elemento recurrente en las historias de Lovecraft son los antiguos grimorios, algunos creados por él mismo, como *Los Manuscritos Pnakóticos*, y otros creados por colegas suyos también para los mitos, como el *Libro de Eibon* de Clark Ashton Smith, los *Cultos sin Nombre* de Robert E. Howard o el famoso *Mysteries of the Worm* de Robert Bloch. Todos tienen diferentes títulos en inglés y otros idiomas, como francés, alemán o latín (a veces eran traducciones no muy correctas hechas por los mismos escritores) y cuando aparecían juntos en un relato, sus nombre se mezclaban con otros de libros reales, como *El Castillo de Otranto* de Horace Walpole, para darles credibilidad.

El más famoso de estos libros, creado por Lovecraft, es el Necronomicón, mencionado por vez primera en el relato de 1922 *El Sabueso*, y que ha alcanzado una fama tal que incluso en la actualidad se discute sobre su autoría y hay muchísimas personas que quieren dar con él, sin haberse siquiera encontrado en su búsqueda el nombre de Lovecraft, o creyendo que él simplemente disponía de un ejemplar, del que sacaba la inspiración para sus cuentos.

Así, Daniel F. Ferreras, doctor en Lenguas y Literatura Romántica, y profesor de Literatura Comparada de la Universidad de West Virginia, afirma categóricamente en su libro *Lo Fantástico en la Literatura y el Cine* lo siguiente: *La magia negra, los límites del conocimiento humano, la existencia virtual de otros mundos, todo lo sobrenatural fascinó a Lovecraft, tanto en su obra como en su vida misma; se sabe que era miembro de una secta más o menos secreta y lector del Necronomicón, que le sirvió de inspiración para algunos de sus relatos fantásticos más conseguidos, y al cual dedicó un estudio*<sup>2</sup>. Después se parafrasea un relato que Lovecraft escribió en 1927 titulado *Historia del Necronomicón* confundiéndolo con un auténtico reportaje basado en evidencias o alguna clase de investigación.

En este breve cuento de solo dos páginas se narra las diferentes traducciones de este libro imaginario y su conservación a lo largo y ancho del planeta. No se nos habla del contenido exacto del libro, aunque, a grandes rasgos, tiene que ver con los antiguos dioses de los que hemos hablado anteriormente y fue escrito por el loco Abdul Alhazred (pseudónimo que Lovecraft se inventó y usó siendo niño tras leer una copia

---

2. FERRERAS, Daniel F. H. P. Lovecraft, Padrino de lo Fantástico En: *Lo Fantástico en la Literatura y el Cine*. 1a. ed. Madrid : Vosa, 1995. pp. 61-62.

de *Las Mil y Una Noches*)<sup>3</sup>, quien lo había escuchado directamente de las bocas de estos seres, que se lo dictaban al oído. Posiblemente contenga instrucciones acerca de los cultos a Cthulhu y Yog-Sothoth, de los que el árabe se confesaba creyente.

Su verdadero título era *Al Azif Azif*, que se nos dice *es el término que los árabes utilizan para designar ese sonido nocturno (producido por los insectos) que se suponen que son aullidos de demonios*<sup>4</sup>. Este hombre decía haber visitado también algunas de las ciudades fantásticas que se nombran en la Biblia y el Corán.

Su muerte es tan misteriosa como el propio libro y hubo quien afirmó que fue asesinado de una brutal manera por un demonio aparecido en el medio de un bazar abarrotado.

El nombre *Necronomicón*, con el que ha llegado a nosotros, le fue dado tras una traducción al griego y según Lovecraft, fue copiado varias veces durante la Edad Media y sigue entre nosotros, con ejemplares latinos repartidos por todo el mundo, una vez más, tanto en templos de la cultura del mundo real, como en lugares inventados: [...] *se sabe que uno se guarda en el Museo Británico bajo llave, y [...] otro [...] se encuentra en la Bibliothèque Nationale de París. Hay una edición [...] en la Biblioteca Widener de Harvard, y en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, en Arkham. Otra también en la Universidad de Buenos Aires*<sup>5</sup>.

Relacionado con la obsesión de que estos libros parecieran reales está el hecho de que Lovecraft escribiera usando algunos términos y usos de personas del inglés arcaico (que lamentablemente se pierden en la traducción al español) en lugar de los modernos, en sus relatos narrados en primera persona ambientados en otras épocas. Quería así conferirles cierta veracidad extra.

### III. Lugares

Hay montones de ciudades y edificios emblemáticos que Lovecraft inventó (basándose en ciudades que en efecto existen, como Salem) para sus historias. Aquellas que hablan de tiempos muy remotos están gene-

---

3. [...] con cinco años se topó con una edición juvenil de *Las mil y una noches*, que le mostró un islam mucho más atrayente que el cristianismo victoriano de su entorno, [...] (después) se apasionó por el helenismo [...]. Cambió su pseudónimo árabe, que alguien la había sugerido que fuera Abdul Alhazred, por el romano de Messala [...].

GÓMEZ, Teo. Lovecraft la antología. 1a. ed. Barcelona : Grupo Océano, 2003. p.16.

4. H. P. LOVECRAFT. Historia del Necronomicón En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. p. 227.

5. H. P. LOVECRAFT. Historia del Necronomicón En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. p. 228.

ralmente situadas en África u Oriente Medio y la mayoría de aquellas en las que transcurren las historias actuales están en Estados Unidos, concretamente en Nueva Inglaterra, de dónde él era originario: muchas en torno al valle del río Miskatonik (imaginario), como Dunwich y Kingsport.

A pesar de ser completamente ficticias, se nos da una idea bastante exacta de su localización, haciendo alusión a la geografía existente en la realidad, así como a la arquitectura del lugar, su topografía e historia.

Dos de las localizaciones más famosas que Lovecraft usó como marco para sus historias son el pueblo costero de Innsmouth y la ciudad de Arkham. Sabemos por diferentes menciones que son cercanas la una a la otra, que se encuentran en Nueva Inglaterra, e incluso que se puede llegar a ellas fácilmente mediante transporte público desde la ciudad no ficticia de Newburyport, una *población al noreste de Massachusetts, en la desembocadura del río Merrimack*<sup>6</sup>. Así, el protagonista de *La Sombra Sobre Innsmouth* explica que se encontró casi por casualidad con la ciudad que da título al relato, mientras trataba de ir de la real Newburyport a la ficticia Arkham:

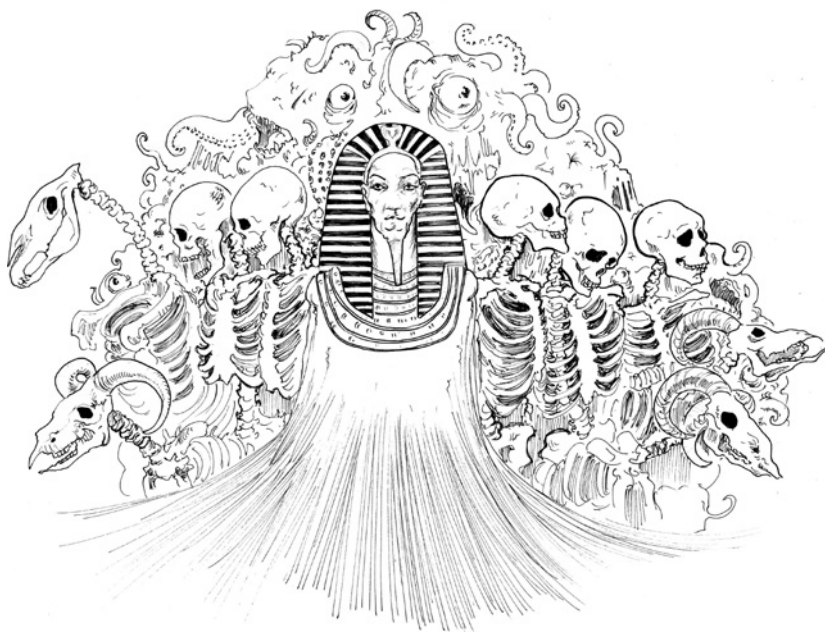
*Celebraba mi mayoría de edad viajando por Nueva Inglaterra [...] y había planeado ir directamente desde la antigua ciudad de Newburyport a Arkham[...]. No tenía coche y viajaba en ten, en tranvía o en autocar, buscando siempre el itinerario más barato. En Newburyport que para ir a Arkham era conveniente tomar el tren de vapor; y fue en la taquilla de la estación donde, al poner reparos al elevado precio del billete, oí hablar por primera vez de Innsmouth*<sup>7</sup>.

Innsmouth, es una pequeña localidad sostenida por la muy dañada y menguada producción de barcos de sus astilleros. Obed Marsh, un importante ciudadano, trajo ciertos ritos de sangre de las islas que había visitado en la Polinesia, que daban como resultado figurillas de oro y abundante pesca. Así se fundó la Orden Esotérica de Dagón (uno de los seres a los que veneraban, un enorme profundo) y la población mermó por culpa de los sacrificios y de los híbridos que con el tiempo iban a parar al mar.

Gracias a las interminables descripciones del protagonista del relato *La Sombra Sobre Innsmouth* y de aquellos a los que pide información, que ocupan en algunos casos páginas enteras, tenemos unas nociones bastante claras del estilo de las casas del pueblo y su ubicación, el trans-

6. H. P. LOVECRAFT. Notas/La Sombra sobre Innsmouth En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. p. 902.

7. P. LOVECRAFT. La Sombra Sobre Innsmouth En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. p.487.



Samarcanda Espinosa  
Nyarlahotep  
(2012)

porte y la clase y número de comercios, hoteles, fábricas, etc. que hay en él, como en las citas siguientes:

*[...] Es un pueblo bastante raro que está en la desembocadura del Manuxet. Era casi una ciudad -un puerto bastante importante antes de la guerra de 1812-, pero se ha ido al garete durante los últimos cien años o poco más o menos. Ya no pasa el ferrocarril... B & M. nunca pasó por allí, y el ramal que lo unía con Rowley hace años que se abandonó.*

*Debe haber más casas vacías que habitantes, supongo, y no hay ningún tipo de negocio en especial, salvo la pesca y la langosta. Todos compran aquí, en Arkham o en Ipswich. Hace tiempo había unas cuantas fábricas, pero ya no queda más que una refinería de oro que funciona muy poco tiempo al año<sup>8</sup>.*

*Era un pueblo muy extenso, repleto de casas, pero con una azarosa escasez de signos de vida. Apenas sí salía una voluta de humo de maraña de chimeneas, y tres elevados campanarios se perfilaban austeros y sin*

8. P. LOVECRAFT. La Sombra Sobre Innsmouth En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. p. 488.



*pintar contra el horizonte del mar. Uno de ellos se había derrumbado en la parte alta, y en ese mismo y en otro sólo había grandes agujeros negros donde deberían estar las esferas de sus relojes. El considerable grupo de tejados con cubierta a la holandesa y afilados gabletes sugerían con insultante claridad un paisaje de deterioro carcomido [...]*<sup>9</sup>.

*[...] En Innsmouth no había biblioteca pública ni cámara de comercio[...]. La calle por donde yo había bajado era Federal Street. Al oeste de ella estaban las elegantes calles del antiguo barrio residencial -Broad, Washington, Lafayette y Adams- y al este los suburbios costeros. En esos barrios bajos -a lo largo de Main Street- encontraría las viejas iglesias de estilo georgiano[...]*<sup>10</sup>.

Arkham, que suponemos está situado muy cerca de Innsmouth y Dunwich, es una ciudad muy famosa por poseer entre los ejemplares de la biblioteca de su universidad (la Universidad de Miskatonic) copias de todos los libros malditos que hemos ido nombrando antes y porque las facultades relacionadas de algún modo con la magia o las religiones, también se mencionan a menudo.

Muchos de los protagonistas de los cuentos de Lovecraft están investigando acerca de temas como la antropología o la historia de los Estados Unidos gracias a becas y financiaciones de esta universidad. Otras veces, son profesores de la misma y, si no, acaban teniendo que establecer contacto con alguno de ellos, por ser especialistas en el campo de las artes oscuras, antiguos grimorios, etc. con los que se acaban viendo involucrados.

#### IV. Invocaciones y oraciones

Al contrario que otros autores que sí inventaron sus propias lenguas completas, como Tolkien, Lovecraft no le dio especial importancia a la pronunciación, gramática o incluso al significado de las frases en idiomas antiguos o extraterrestres que inventó. De hecho, lo que tenemos son sólo pequeños fragmentos ideados para los relatos que no quieren decir nada (en un pequeño número de casos se nos dice que una oración significa algo concreto) y no llegan a tener demasiado en común como para sacar conclusiones, aunque sí que hay un par de palabras idénticas que se repiten al principio de cada invocación: "Iä! Iä!", que serían probablemente una sucesión de vítores o apelativos.

La grafía es muy extraña, llena de series de consonantes casi imposibles de pronunciar, sea cual sea la lengua madre del lector. Esto, podemos intuir

9. P. LOVECRAFT. La Sombra Sobre Innsmouth En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. pp. 499-450.

10. P. LOVECRAFT. La Sombra Sobre Innsmouth En: Narrativa completa / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. p. 505.

de información como las descripciones de los profundos y su aparato fonador, podría deberse a que los humanos no somos capaces de hablar estas lenguas, pues no fueron hechas para nuestras cuerdas vocales.

Así, por ejemplo sobre la pronunciación concreta del nombre Cthulhu, probablemente el más famoso de sus seres, le dijo a su amigo Duane W. Rimel en una carta del 23 de julio de 1934:

*El vocablo se supone que representa un torpe intento de captar la fonética de una palabra totalmente inhumana El nombre de la horrible entidad fue inventado por seres cuyas cuerdas vocales no eran como las del hombre, por lo tanto no tiene nada que ver con las dotes del habla humana. Las sílabas no son adecuadas a nuestras aptitudes fisiológicas, por lo que nunca podrá pronunciarlas correctamente ninguna garganta humana<sup>11</sup>.*

Otras veces Lovecraft afirmó que los nombre propios de los dioses que había creado estaban vagamente inspirados en nombres de ángeles, mensajeros, etc. de textos bíblicos y árabes, de los que sabemos era, al menos de muy joven, un lector asiduo.

En conclusión, aunque Howard Philips Lovecraft probablemente nunca pase a ser parte del canon de la literatura gótica por su prosa bastante poco elaborada, sí que será siempre recordado por sus mitos. Prueba de ello es que a día de hoy, los nombres de sus seres, ciudades y grimosos aparecen, a veces mencionados y otras más claramente, en multitud de películas, cómics, música de todo tipo, etc. y que a menudo, los escritores de terror contemporáneos siguen aportando historias que enriquecen esa “submitología”, haciendo que el antes mencionado “Círculo de Lovecraft” siga de algún modo trabajando, y no muriera con el escritor y sus amigos.

## Referencias Bibliográficas:

- Ferreras, Daniel F. Lo Fantástico en la Literatura y el Cine. 1a. ed. Madrid : Vosa, 1995. 209 p.
- Gómez, Teo. *Lovecraft la antología*. 1a. ed. Barcelona : Grupo Océano, 2003. 213 p.
- H.P. Lovecraft. *Narrativa completa* / Vol. I. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2006. 827 p.
- H.P. Lovecraft. *Narrativa completa* / Vol. II. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2008. 953 p.



11. P. LOVECRAFT. Notas/La llamada de Cthulhu En: *Narrativa completa* / Vol. I. 2a. ed. Madrid : Valdemar, 2006. pp. 816-817.